
JONG for BEGINNERS
ゼ0ロからの麻雀
PlayStation
まーじゃん
ようちえん
たまご組
麻雀を
覚えよう
AFFECT

CONTENTS

CAUTION!

●ソフトリセットについて

STARTボタンとSELECTボタンを同時に押すことによって、ソフトリセットをかけることができます。

●データロード、セーブ時の注意

データのロードおよび、セーブ時には、絶対にメモリーカードの抜き差しを行わないでください。エラーや、データの破損等につながる恐れがあります。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 01311

コントローラの操作法



対局中

○ボタン／自分の牌をきります(捨てます)。きる牌は、方向キー左右で選びます。また、自分の番でないときに、○ボタンを押すと、コンピューターがすぐに牌を捨ててくれます。自牌をさすカーソルが白いときは、自分がきる番。カーソルが黄色いときは他家の番であることを、お知らせします。

△ボタン／メニューを開きます。メニューでは、オプション画面の呼び出しや、ロン、ポン、チー、カン、リーチ、の宣言をすることができます。宣言は、実際の麻雀と同じように、自己申告となりますのでそろそろというときには、ボタンに手をかけておくのも良いでしょう。

×ボタン／主にゲームの進行に対してのキャンセル行為に使います。

□ボタン／リーハイ(自分の牌を並べ替えること)ボタンです。押すと牌をつまみあげ、そのまま方向キーの左右で移動、□ボタンを放すとその場につまんでいた牌をおろします。実際の麻雀と同じように、初心者のかたは、リーハイしながらあれこれ手を考えてください。

レッスンのページめくり

方向キー／上下でページがえをします。
○ボタン／文章の一括表示。一括表示ずみなら文章を再朗読します。
×ボタン／レッスンのトップページに戻ります。なおトップページの見出しから各項目へジャンプすることも可能です。
□ボタン／現在いる項目にOKマークをつけられます。2度押しでキャンセルです。

レッスンの検索モード

（L2ボタン=用語検索、R2ボタン=役検索）

方向キー／左右で検索ワードを選択。（それぞれのモードボタン=L2ボタン-用語検索、R2ボタン-役検索を2度押しすると検索ウインドゥが次のページを表示します。）
△ボタン／検索開始。検索ワードの載っているページを表示します。
ワードの載っているページが複数ある場合は、R1ボタン（または、△ボタン）で次のページ、L1ボタンで前のページを表示します。
×ボタン／検索モードに入ったときのページへ戻ります。
□ボタン／現在表示されているページへ移行するかたちで検索モードを抜けます。

ドリルもんだい、テスト

方向キー／上下で答えを選びます。
○ボタン／答えを決定します。本当にそれで良いのか、OK？と尋ねますので、よければ○ボタンを押すと、回答がでます。回答後、○ボタンで次の問題に移ります。
×ボタン／答えを選び直す場合、また×ボタンを押している間だけ、回答ウインドゥを一時的に消すことができますので、設問と回答を見直す時に便利です。

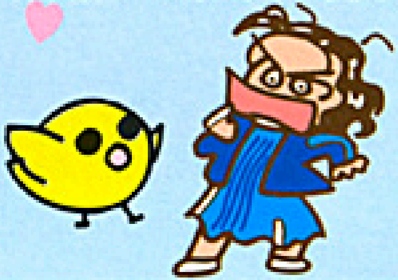
※レッスンモード以外では、L1ボタンを○ボタン、L2ボタンを×ボタンとして、使用することができます。

HOW TO START!



●ゲームの始め方

CD-ROMをプレイステーション本体にセットして、電源を入れてください。起動画面に続いてタイトル画面になります。ここでコントローラのスタートボタンを押すと、ゲームがスタートします。



●ようこそたまご組へ

ようこそたまご組へ。新規にデータを作成するなら入園手続きへ。セーブされたデータがあるなら、こちらの画面よりデータを選ぶことができます。





入園手続き



●名前の入力

あなたの名前をコントローラの方向キーで文字を選び、○ボタンで入力してください。
ひらがな、カタカナ、アルファベット、算用数字が選べます。



●キャラクターを選ぶ

名前が決まったら、3つのキャラクターの中から好きなキャラクターを、方向キーと○ボタンを使って選んでください。これで、入園手続きは完了です。これらの設定をメモリーカードに保存するには、データセーブモードにて、行ってください。





MAIN MENU



●メインメニュー画面

入園手続きが済むと、いよいよゲームの始まり。6つのメニューの中から、方向キーの左右と○ボタンを使って、好きなモードを選んでください。



たまひよモード

麻雀の知識を得るための講義や、ドリルもんだい、対局の感じをつかむためのミニゲームなどが用意されています。たまご、カラ付きひよこ、ひよこ、にわとりの4クラスがあり、全クラスでの進級テストに合格すれば、モードクリアとなります。

フリーモード

たまご組のお友達と自由に対局するモードです。
クリア設定は、ありません。

オプションモード

麻雀卓の色、リーハイの設定、打牌の速度、たまご組ルールの参照、サウンドの設定などを行います。ここの設定はセーブ時に、メモリーカードに保存されます。

トーナメントモード

たまご、カラ付きひよこ、ひよこ、にわとりの各クラスのお友達と対局して勝ち抜いていくモードです。
最後のクラスを勝ち抜くと、モードクリアになります。

データセーブ

たまひよモードの学習状況や、トーナメントモードでの勝ち抜き状況、ランキング、最高点などの各種データをセーブします。

たまご組って？

実在の団体である、たまご組の紹介コーナーです。

たまひよモード



●たまひよモード画面

メインメニュー画面で"たまひよモード"を選ぶと、左のように4つのクラスをセレクトする画面になります。どのクラスからスタートするのも自由ですが、とりあえずクラス分けテストを受けてみるのも一つです。

たまごクラス

知っておきたい名称、テンパイについて、基本4役等、麻雀の基礎レッスンとドリルもんだい。4枚麻雀による実戦で、最初の第一歩を踏み出します。

ひよこクラス

高い役、攻め方、守り方等、かなり実戦的なレッスンとドリルもんだいを用意。そろそろ一人歩き可能です。

クラス分けテスト

今現在、あなたは、どのクラス程度の実力があるかを調べることができます。このテストに関係なく各クラスのレッスンは自由に受けられます。

カラ付きひよこクラス

安めの役、ゲームのすすめ方、ゲームのアガリ方等のレッスンとドリルもんだい。
7枚麻雀による実戦で、確かな手応えを感じてください。

にわとりクラス

いよいよ点数計算、アガリ点の計算、点差のつきかた等のレッスンとドリルもんだい。
卒業テストも準備されています。

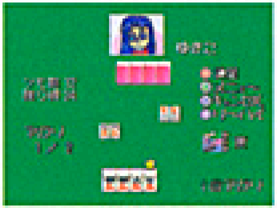
各クラスの構成

レッスン



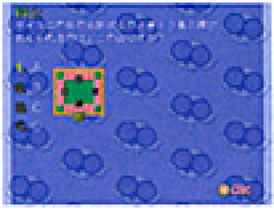
麻雀についての講義を聞くことができます。牌の名前から、点数の計算のしかたまで、いろいろと説明をしてくれます。自分が、ここはもう理解したと思う項目には、○ボタンでOKマークをつけることができ、なにを理解しているかをチェックするのに、便利です。また、レッスンは、検索モードも備えており、調べたい役や、用語ののっているページを探し出してくれます。対局で何かわからないことを言われたりしたら、こちらで調べてみるのも、手でしょう。

ミニゲーム(4,7枚麻雀)



たまごクラスとカラ付きひよこクラスには、それぞれミニゲームとして、4枚麻雀と7枚麻雀が用意されています。麻雀初心者の人も対局の雰囲気をつかむために、良いのでは、ないでしょうか。

ドリルもんだい



各レッスンに対応する形で、用意されています。レッスンの講義を聞いてみて、ちゃんと理解したかテストしてみましょう。悪かったジャンルに対してちゃんとコメントしてくれますので、あれば、レッスンに行っていろいろ調べてみるのが良いでしょう。

進級(卒業)テスト



そのクラスに見合った実力が、備わったかどうかをテストしてみましょう。合格すると、たまひよモードトップページのキャラがすこしエラくなります。

モードクリアについて

全クラスでの、進級、卒業テストに合格すると、たまひよモードは、クリアとなります。ただし各クラスこれらのテストを受けるには、条件が備わっていないと、テストを受けることができません。その条件とは、各クラスのトップ画面(レッスン1、レッスン2、ドリルもんだい…などが出ている画面)で、各項目全部に花マークがついていることです。

花マークのつけかた

●レッスン…全ての項目にOKマークをつけること。
●ドリルもんだい…合格するとつきます。
●ミニゲーム…クリアするとつきます。

また、OKマークや、花マークの状況は、メモリーカードにセーブすることができます。

たまごクラス



レッスン1 知っておきたい名称

麻雀用具の名称、アガリ形の名称をレッスンします。

レッスン2 テンパイって?

アガリの形、テンパイの形、テンパイの待ち、待ちの枚数をレッスンします。

レッスン3 役って?～基本4役～

まず、覚えておきたいメンゼンツモ、タンヤオ、ヤクハイ、ピンフの基本4役について。

4枚麻雀

1メンツ1雀頭をつくればアガリ。マンズのみを使用します。ゆきことこるみがお相手。

ドリルもんだいと進級テスト

各レッスン、ドリルもんだい、4枚麻雀のすべてをクリア(花マークが付く)すると進級テストが受けられます。

たまごクラスのお友だち



ゆきこ

性格:おどおどしている
雀風:テンパイが遅い
好きな役:ピンフ、リーチ
その他:ゲームの手順も不安

こるみ

性格:明るい　甘ったれ
雀風:鳴いて安くする
好きな役:役牌
その他:アガるのが楽しい



カラ付きひよこクラス



レッスン1 役って?~1,2ハン役~

リーチのしかた、1・2ハン役、2ハン役、特殊な役の順にレッスンします。

レッスン2 ゲームのすすめ方

ゲームのすすめ方、場決め~山積み、親決め~リーハイ、摸打と王牌、ポン・ロン・チー、カンって?、リーチについてレッスン。

レッスン3 ゲームのアガリ方

ゲームのアガリ、テンパイとノーテン、半荘の流れ、チョンボって?と習得します。

7枚麻雀

2メンツ1雀頭をつくればアガリ。マンズとソーズを使用します。お相手はブラボーかつえと、あっちゃんです。

ドリルもんだいと進級テスト

各レッスンとドリルもんだい、7枚麻雀のすべてをクリアしたら進級テストに挑戦。

カラ付きひよこクラスのお友だち



ブラボーかつえ

性格:一見おしとやか　ボケ
雀風:棒テン
好きな役:リーチ、ホンイツ
その他:うれしいとき
「ブラボー!」とさけぶ

あっちゃん

性格:明るい
雀風:鳴く
好きな役:ホンイツ、チンイツ
その他:アガるのが楽しい
将来弁護士をめざす



ひよこクラス



レッスン1 もっと高い役が知りたい

ハン数の高い手、役満、役の複合について学びます。

レッスン2 麻雀の攻め

麻雀の攻め、麻雀の仕掛け、手がわりについての講義。

レッスン3 麻雀の守り

麻雀の守り、スジについて、ムダのない放銃について
レッスンします。

ドリルもんだいと進級テスト

かなり上級になってきました。レッスン、ドリルもんだいを
すべてクリアして進級テストを受けましょう。

ひよこクラスのお友だち



わかめ

性格:明るい、ギャグかまし
雀風:鳴く
好きな役:タンヤオ
その他:美人だけど性格もいいと言い張る

さゆり

性格:ぼんやり、弱気
うっかりミス多し
雀風:ヤミテン
人のリーチにすぐ降りる
好きな役:タンヤオ、三色
その他:OL

かおり

性格:元気
雀風:全ツッパー
好きな役:チャンタ、ジュンチャン
すーあんこ、コクシ
その他:女王様系

ねねちゃん

性格:考え込む、ひかえめ
雀風:スジを信用、ドラがよくのる
好きな役:ピンフ、タンヤオ、
三色
その他:マナーを気にする
独り言をいう

にわとりクラス



レッスン1　点数の計算

符の計算のしかたを学びます。

レッスン2　アガリ点の計算

アガリ点の計算、アガリ点の数え方、符とハン数、アガリ方のマナーについて。

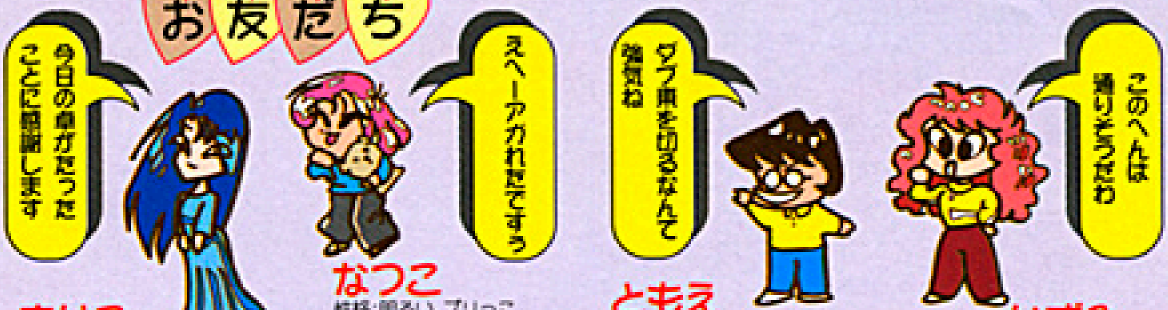
レッスン3　点差のつきかた

いよいよ最終レッスン。ここでは点差のつきかたと最後のひとことを講義します。

ドリルもんだいと進級テスト

レッスン、ドリルもんだいを終えて卒業テストに合格すると、モードクリアとなります。

にわとりクラスのお友だち



まりこ
性格：やさしい　たまにキツイ
雀風：放銃しない
好きな役：オールマイティ
その他：マナー・雀力とも最高

なつこ
性格：明るい、ブリっこ
雀風：放銃しない
好きな役：タンヤオ、ホンイツ
その他：かわいいものが好き
クマのぬいぐるみを持っている

ともえ
性格：ツッコミがきびしい
テクニカルなことを言う
雀風：字牌をかかえこむ
好きな役：オールマイティ
その他：「普通の人」に固執

いずみ
性格：おおざっぱ
雀風：高い手が好き
好きな役：高い手
その他：整体師

トーナメントモード



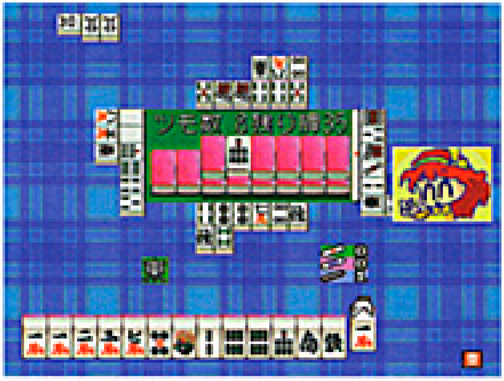
麻雀の対戦で、たまご、カラ付きひよこ、ひよこ、にわとりクラスのお友達を勝ち抜いていきます。各クラスをクリア(勝ち抜き)するために、それぞれ条件が設定されていますので、よくご覧になってください。はじめのうちは、1位でなくてもクリアすることができるので、がんばってみましょう。

モードクリア



最後のクラスを勝ち抜くと、トーナメントモードクリアとなります。
また、トーナメントモードでの勝ち抜き状況、平均点、最高点をメモリーカードにセーブすることができます。

フリーモード

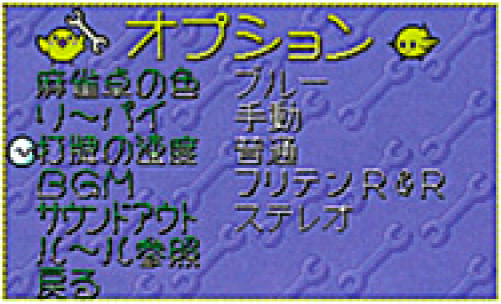


たまご組の仲間たちと自由に対局を楽しんでください。ほかに、ランキングや、アガリ率などの自分に関する各種データを見ることができます。ある程度麻雀がわかるようになればこれらのデータも楽しみになってくるでしょう。モードクリアは、ありません。

データセーブ

たまひよモードの学習状況や、トーナメントモードでの勝ち抜き状況、ランキング、最高点などの各種データをセーブします。

オプションモード



麻雀卓の色や、リーパイの設定、打牌の速度、ルール参照、サウンドの設定などを行います。
対局(トーナメント、フリー)中でも、呼び出すことが可能です。

たまご組って？

人気麻雀漫画誌「近代麻雀オリジナル」（竹書房刊）の人気連載ページ「たまご組」通信で、おなじみの「たまご組」は実在の団体。
麻雀初心者の女の子たちによる定例会、合宿、リーグ戦、たまご組大会などを開催しています。
また、たまご組友の会には男性も入会可能で、友の会の麻雀大会だってあるのです。あなたも入会してみませんか？

★ 仲間になろう

たまご組、またはたまご組友の会に入会するには、自分の住所、氏名、電話番号を返信用封筒の表に明記し、90 円切手を貼り付けして、下記の住所まで郵送してください。
折り返し、申込要項をお送りします。

〒102-0072 東京都千代田区飯田橋2-7-3
（株）竹書房　近代麻雀オリジナル編集部
たまご組係



http://www.mahjong.or.jp/tamago/index.html

本ゲームをより楽しむための、手引き

●麻雀初心者の方へ

初心者の方がいきなり麻雀をはじめるのも、悪くはないですが、用語やルールなどがよくわからないまま何局か過ぎていくことでしょう。対局場面であせらないためにも、まず、４枚麻雀、７枚麻雀あたりをある程度こなすことをおすすめします。４、７枚麻雀をクリアできるくらいなら、トーナメント、フリーに入ってもとりあえずのやるべきことは、わかるでしょう。本対局では、ポン、チー、カン、リーチといった要素がはいりますがこの辺は、何度か試してみて、失敗したらメッセージの言葉をレッスンの検索モードで調べてみましょう。ほかのわからない用語、ルールに関してもこの、検索モードとのやりとりは、役に立つと思います。一応用語、ルールにかんしては、たまひよモードのたまご、カラ付きひよこのレッスンに、目を通しておくことをお勧めします。

●ある程度麻雀のできる方へ

対局をするのに、一通りのことはご存じならやはり、トーナメントで勝ち抜いていくのが醍醐味だと思います。ただ、たまご組の仲間たちもだんだん手強くなってきますので、つまづいたクラスがあれば、同じクラスのレッスンを聞いてみるのも良いでしょう。また自分の実力を知ることも実力アップのためには、大切なことですので、各クラスのドリルもんだいをいろいろやってみて、評価コメントが出たならば、指摘されたことをレッスンの検索モードで調べてみるのも良いでしょう。

●卒園について

トーナメントモードとたまひよモードの両方をクリアすると、ゲームクリアー＝「卒園」となります。
がんばって卒園の証をゲットしましょう。

●ご注意

- ●フリーモードにて、半荘で51回チョンボをしますと、ゲームオーバーになります。
- ●得点集計画面での小計欄では、プラス100万点以上と、マイナス100万点以下の表記は、行いません。
- ●一局の結果画面にて、一部のＴＶモニターで、画面が全部表示しきれない場合がありますが、方向キーを使用して、隠れた部分を見ることができます。
- ●本ゲーム内においての麻雀に関する、解説、表記、用語の読み方など、すべての事項は、「たまご組ルール」を基にするものです。
  麻雀には、厳密な統一ルールは存在しないため、一部のルール等と異なる場合がありますが、ご了承ください。

役　一　覧

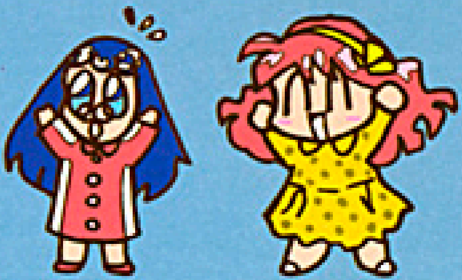
●たまごクラスレッスン3



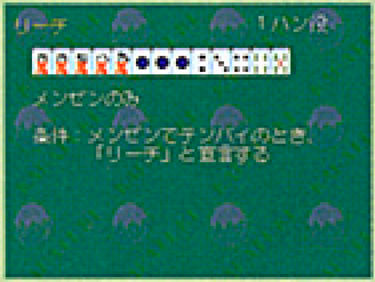


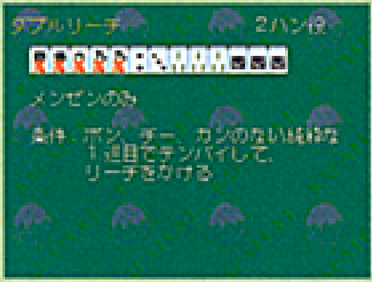


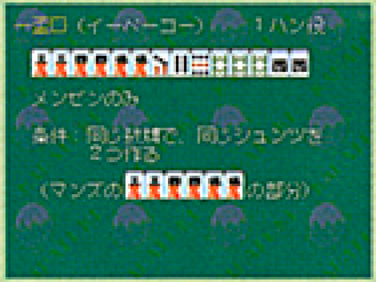




●カラ付きひよこクラスレッスン1







連風牌（レンフーハイ） ダブ東 ダブ南 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件：東場の東家の東、南場の南家の南を、それぞれコーツにする

三色同順（サンショクドウジュン） 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりあり

条件：マンズ、ピンズ、ソーズを、使って同じ数の組み合わせのシュンツを作る

一気通貫（イッキツウカン） 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりあり

条件：マンズ、ピンズ、ソーズのうちどれか1種類で1から9まで全部そろえる

七対子（チートイツ） 2ハン役



メンゼンのみ

条件：トイツを7組作る

対々和（トイトイ） 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件：4メンツがすべてコーツでできている

混全帯么九（チャンタ） 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりあり

条件：雀頭とメンツに全部、1と9か字牌が含まれるもの

三暗刻（サンアンコ） 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件：アンコを3つ作る

混老頭（ホンロートー） 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件：1 9字牌のみを使う

小三元（ショウサンゲン） 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件：白 發 中 のうち2つをコーツ、1つを雀頭にする

三色同刻（サンショクドウコウ） 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件：マンズ、ピンズ、ソーズ、の3種類を使って同じ数のコーツを作る

三槓子（サンカンツ） 2ハン役



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件：カンツを3つ作る

嶺上開花（リンシャン） 1ハン役



リンシャンから引いた でツモアガリ

鳴いてもOK

条件：カンをして王牌から補充した牌でツモアガリ

槍槓（チャンカン）　　1ハン役



他の人の加カンしたでロン

鳴いてもＯＫ、喰い下がりなし

条件：他の人の加カンした牌でアガリ

海底摸月（ハイテイ）　　1ハン役



その局の最後の牌でツモアガリ

鳴いてもＯＫ、喰い下がりなし

条件：その局の最後の牌でツモアガリ

河底撈魚（ホーテイ）　　1ハン役



その局の最後の捨て牌でロンアガリ

鳴いてもＯＫ

条件：その局の最後の捨て牌で
ロンアガリ





●ひよこクラスレッスン1

混一色（ホンイツ）　　3ハン役



鳴いてもＯＫ、喰い下がりあり

条件：マンズ、ピンズ、ソーズのうち
どれか1種類と字牌のみを使う

清一色（チンイツ）　　6ハン役



鳴いてもＯＫ、喰い下がりあり

条件：マンズ、ピンズ、ソーズのうち
どれか1種類のみを使う

純全帯么九（ジュンチャン）　　3ハン役



鳴いてもＯＫ、喰い下がりあり

条件：1 9を含むメンツのみを使う

二盃口（リャンペーコー）　　3ハン役



メンゼンのみ

条件：一盃口が2つある

国士無双（コクシムソウ）　　役満



メンゼンのみ

条件：1 9字牌を1種類ずつ、それと
その13種類のうちの1種類を
雀頭にする

四暗刻（スーアンコ）　　役満



メンゼンのみ

条件：アンコを4つ作る

大三元（ダイサンゲン）　役満



鳴いてもＯＫ

条件：をコーツにする

小四喜（ショウスーシー）　役満



鳴いてもＯＫ

条件：のうち３つを
コーツ、１つを雀頭にする

大四喜（ダイスーシー）　役満



鳴いてもＯＫ

条件：を全部コーツにする

字一色（ツーイーソー）　役満



鳴いてもＯＫ

条件：字牌だけを使用する

緑一色（リューイーソー）　役満



鳴いてもＯＫ

条件：ソーズの緑色の牌、つまり、
それとのみを
使用する

清老頭（チンロートー）　役満



鳴いてもＯＫ

条件：１９牌のコーツのみで、
４メンツ１雀頭を作る

九蓮宝燈（チューレンポウトウ）　役満



（からまで、すべてアガリ牌）

メンゼンのみ

条件：メンチンのなかでも、とくに
この形のアガリ

天和（テンホー）　役満



メンゼンのみ

条件：親で配牌を取ったときに、
アガっている

地和（チーホウ）　役満



メンゼンのみ

条件：子の第１ツモで、ツモアガリ

四槓子（スーカンツ）　役満



鳴いてもＯＫ

条件：カンツを４つ作る



点数表






●にわとりクラスレッスン2

表1子 ロンアガリ

ベース	1ハン	2ハン	3ハン	4ハン	5ハン
20符					
25符	チートイツ	1600	3200	6400	
30符	1000	2000	3900	7700	
40符	1300	2600	5200		
50符	1600	3200	6400		
60符	2000	3900	7700		
70符	2300	4500			
80符	2600	5200			
90符	2900	5800			
100符	3200	6400			
110符	3600	7100			

マンガン
8000

※ハン数に場ゾロの
2ハンは加えていません。

表1子 ツモアガリ（子/親）

ベース	1ハン	2ハン	3ハン	4ハン	5ハン
20符	ピンフツモ	400/700	700/1300	1300/2600	
25符	チートイツ		800/1600	1600/3200	
30符	300/500	500/1000	1000/2000	2000/3900	
40符	400/700	700/1300	1300/2600		
50符	400/800	800/1600	1600/3200		
60符	500/1000	1000/2000	2000/3900		
70符	600/1200	1200/2300			
80符	700/1300	1300/2600			
90符	800/1500	1500/2900			
100符	800/1600	1600/3200			
110符	900/1800	1800/3600			

マンガン
2000/4000

※ハン数に場ゾロの
2ハンは加えていません。

表2親 ロンアガリ

ベース	1ハン	2ハン	3ハン	4ハン	5ハン
20符					
25符		2400	4800	9600	
30符	1500	2900	5800	11600	
40符	2000	3900	7700		
50符	2400	4800	9600		
60符	2900	5800	11600		
70符	3400	6800			
80符	3900	7700			
90符	4400	8700			
100符	4800	9600			
110符	5300	10600			

マンガン
12000

※ハン数に場ゾロの
2ハンは加えていません。

表2親 ツモアガリ（子1人の支払い分）

ベース	1ハン	2ハン	3ハン	4ハン	5ハン
20符	ピンフツモ	700オール	1300オール	2600オール	
25符	チートイツ		1600オール	3200オール	
30符	500オール	1000オール	2000オール	3900オール	
40符	700オール	1300オール	2600オール		
50符	800オール	1600オール	3200オール		
60符	1000オール	2000オール	3900オール		
70符	1200オール	2300オール			
80符	1300オール	2600オール			
90符	1500オール	2900オール			
100符	1600オール	3200オール			
110符	1800オール	3600オール			

4000オール

※ハン数に場ゾロの
2ハンは加えていません。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。